NES-MW-FAH

SUPER MARIO BROS. 2™

HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI Ⓣ

Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Nintendo systeem waarborgt.

WAARSCHUWING

1) Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Let er daarom op dat je hem niet op een te warme of te koude plaats bewaart. Stoot er niet tegenaan en laat hem niet vallen. Haal hem ook vooral niet uit elkaar.
2) Kom niet aan de elektrische kontakten ; deze mogen niet nat of vuil worden, anders kan het spel beschadigd worden.
3) Maak hem niet schoon met terpentine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.

N.B. : Nintendo behoudt zich het recht voor om zonder kennisgeving vooraf wijzigingen in zijn produkten en/of produktbeschrijvingen aan te brengen als dit tot doel heeft het produkt te verbeteren.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système de Jeu Nintendo.

PRÉCAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas l'exposer au froid ni à la chaleur extrêmes. Ne jamais lui faire subir de chocs. Ne pas le démonter.
2) Éviter de toucher aux conducteurs électriques, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Ne pas le nettoyer à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

***Remarque:** Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modifications sans préavis.*

Fijn dat je spelcassette Super Mario Bros. 2™ van het Nintendo Entertainment System™ (NES) hebt uitgekozen.

Lees voor een goed gebruik van je nieuwe spel deze handleiding aandachtig door ; berg hem daarna goed op, zodat je er later nog eens in kunt kijken.

INHOUDSOPGAVE

Het verhaal van Super Mario Bros. 2 3
Wat je moet weten van het spel 5
Hoe beweeg je Mario en zijn vriendjes 12
Voorwerpen die Mario en zijn vriendjes helpen 19
Een Bonus-Kans aan het eind van elke ronde 23
Wie kom je tegen - verschillende vijanden 25

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Super Mario Bros. 2MC de Nintendo.

Ce livret vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

TABLE DES MATIÈRES

L'histoire de Super Mario Bros. 2 3
Apprenez les règles de base du jeu 5
Apprenez comment Mario et ses amis se déplacent 12
Les instruments qui aident Mario et ses amis 19
Possibilité de bonus en fin de région 23
Les ennemis qui vous font obstacle 25

*©1989 Nintendo

Het verhaal van Super Mario Bros. 2

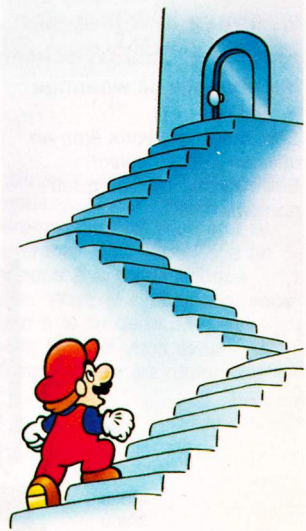
Op een nacht had Mario een hele vreemde droom. In zijn droom zag hij een lange trap naar een deur. Op het moment dat hij de deur opende zag hij iets dat hij nog nooit eerder had gezien ; een vreemde wereld waar geen eind aan kwam.Toen hij goed luisterde hoorde hij een hele zachte stem die zei : "Welkom in 'Subcon', dromenland. Wij zijn vervloekt door Wart en lijden onder zijn kwade macht. Wij hebben lang op je gewacht. We smeken je om Wart te verslaan en zo weer vrede te brengen in Subcon. De vloek die Wart over jou heeft uitgesproken in de echte wereld heeft hier geen effect. Onthoudt goed, Wart heeft een hekel aan groenten. Help ons !"
Op dat moment zag Mario een lichtflits, verloor zijn evenwicht en viel ondersteboven. Hij werd met een schok zittend in zijn bed wakker. Diezelfde middag vertelde hij zijn

L'histoire de Super Mario Bros. 2

Une nuit, Mario fait un rêve étrange. Il rêve qu'il monte un long, long escalier menant à une porte. La porte s'ouvre et, devant lui, aussi loin que son regard porte, s'étend un pays qu'il n'a jamais vu auparavant. Il tend l'oreille et entend une voix lointaine qui lui dit: "Bienvenue à Subcon, le pays des rêves. Le méchant Wart nous a jeté un sort et depuis, nous sommes en son pouvoir. Nous vous attendions. Nous comptons sur vous pour vaincre Wart et libérer Subcon de ce sortilège. Le sort que Wart vous a jeté dans le monde normal n'a aucun pouvoir sur vous ici. Apprenez ceci: Wart déteste les légumes. Je vous en prie, aidez-nous!" Au même instant, un éclair foudroyant aveugle Mario et l'étourdit à tel point qu'il perd pied et tombe à la renverse. C'est alors qu'il se réveille en sursaut, surpris de se retrouver dans son lit. Pour s'éclaircir l'esprit, Mario entreprend de raconter son rêve à Luigi, à Toad et à la Princesse. Ils

vrienden Luigi, Padje en de Prinses zijn droom.

's Middags besloten ze te gaan picknicken in de bergen. Toen ze op de berg aangekomen waren en de omgeving even bekeken zagen ze een grot. In de grot zagen ze tot hun verbazing een hele lange trap omhoog. Deze trap zag er net zo uit als de trap in Mario's droom. Ze beklommen gezamenlijk de trap en wat vonden ze aan het eind..... Net zo'n deur als in de droom van Mario. Op het moment dat Mario en zijn vrienden angstig de deur openden zagen ze precies dezelfde wereld als in Mario's droom !...



décident de faire ensemble un pique-nique à la montagne tout près. Aussitôt arrivés, ils admirent le paysage et remarquent une caverne, non loin. Ils y entrent et, à leur grande surprise, découvrent un escalier qui monte très, très haut, exactement comme l'escalier dont Mario a rêvé. Ils y montent tous ensemble et, arrivés au sommet, s'arrêtent devant une porte identique à celle du rêve de Mario. Pleins d'appréhension, Mario et ses amis ouvrent la porte et voient, stupéfaits, le pays dont Mario a rêvé, étalé à leurs pieds!...

Wat je Moet Weten van het Spel

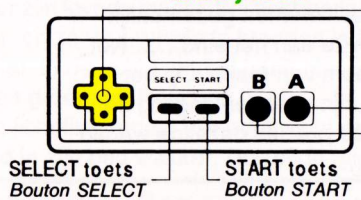
*** Kies eerst het poppetje uit waarmee je wilt spelen.**

Kies bij het SELECT-scherm het poppetje uit waarmee je wilt spelen

Choisissez qui vous êtes en utilisant l'écran select. Sélectionnez un des quatre personnages.

Apprenez les règles de base du jeu.

•Commencez par choisir le personnage avec lequel vous allez jouer.



• 7 Werelden - Doorloop alle 20 rondes

• *7 mondes — Traverser les 20 régions*

Départ

Doel
But

1 ~ 3	4 ~ 6	7 ~ 9	10 ~ 12	13 ~ 15	16 ~ 18	19• 20
Wereld 1 *MONDE 1*	2	3	4	5	6	7

Dit spel bestaat uit 20 rondes in 7 verschillende werelden zoals aangegeven staat in het bovenstaande diagram. Er is een Onder-Baas aan het eind van elke ronde. De grote baas, Wart, wacht je op aan het eind van de laatste ronde als je alle andere rondes doorlopen hebt.

Ce jeu se compose de 20 régions comprises dans 7 mondes différents, comme le montre le diagramme ci-dessus. Il y a un mini-boss à la fin de chaque région. Wart, le super boss, vous attend à la fin de la dernière région, lorsque vous avez parcouru toutes les régions.

Wat kan welk poppetje doen

* Springen

Elk van de vier poppetjes springt op zijn eigen manier.

* Mario

Springt in bijna alle situaties 'normaal', maar de hoogte van zijn sprong verminderd een beetje als hij een voorwerp draagt.

* Luigi

Hij springt het hoogst en de grootste afstanden, maar wel erg traag. Als hij een voorwerp draagt verminderd de hoogte meer dan bij Mario.

Apprenez ce que chaque personnage peut faire.

★ *Puissance de saut*

Chacun des quatre personnages a des puissances de saut et des manières de sauter différents.

• *Mario*

Sa puissance de saut est moyenne dans presque toutes les situations. Toutefois, il saute un peu moins haut lorsqu'il transporte un objet.

• *Luigi*

C'est lui qui saute le plus haut et le plus loin, mais il saute lentement. Quand il porte quelquechose, sa puissance de saut diminue plus que celle de Mario.

*** Toad**

Hij springt het laagst, maar hij is erg sterk. Daarom veranderd de snelheid en de hoogte van zijn sprong ook niet als hij een voorwerp draagt.

•Toad

C'est lui qui saute le moins haut. Mais parce qu'il a le pouvoir de soulever des objets, la hauteur de ses sauts et la vitesse à laquelle il peut courir ne changent pas même lorsqu'il transporte un objet.

*** Prinses Paddestoel**

Zij is nr. 3 als het gaat om sprong-hoogte. Als je de A knop ingedrukt houdt, zweeft zij ongeveer 1,5 sec. in de lucht. De hoogte van de sprong verminderd iets als zij een voorwerp draagt.

•Princesse Champignon

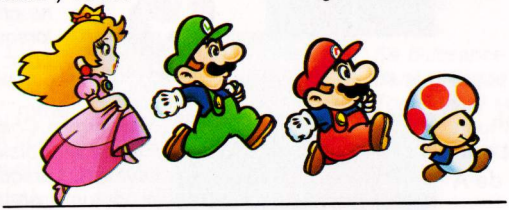
Elle est au troisième rang des sauteurs. Lorsque vous maintenez le bouton A abaissé, elle peut rester dans les airs pendant environ une seconde et demie. Elle saute beaucoup moins haut lorsqu'elle transporte un objet.

*** Rennen**

Ze rennen allemaal met dezelfde snelheid, maar als ze een voorwerp dragen is het van langzaam naar snel : Prinses ; Luigi ; Mario ; Toad.

*** Course**

Lorsqu'ils courent, leur vitesse est la même. Mais s'ils transportent un objet, l'ordre dans lequel ils courent, du plus lent au plus rapide, est: Princesse Champignon, Luigi, Mario et Toad.

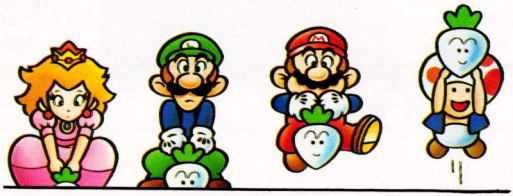


*** Knollen oppakken**

De snelheid van het oppakken van knollen is van langzaam naar snel : Prinses ; Luigi ; Mario ; Toad.

*** La cueillette des champignons-rochers.**

La vitesse à laquelle ils ramassent des objets, dans l'ordre du plus lent au plus rapide, est: la princesse Champignon, Luigi, Mario et Toad.



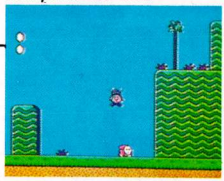
Kijk uit voor 'Game Over'.

• Je begint je spel met 3 levens.

Je verliest een leven als je levensmeter helemaal wit is. De levensmeter begint met het onderste bolletje. Als ze allemaal wit zijn ben je dood. De meter kan maximaal 4 bolletjes worden.

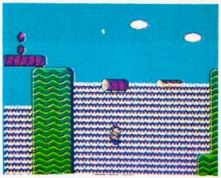
Als je levensmeter helemaal wit is en je geen extra levens meer hebt, is het spel afgelopen.

Levens meter
Compteur de vies



• Je verliest een leven als je naar beneden valt.

Er zijn gaten en watervallen. Je verliest een leven als je in een van de twee valt. Pas goed op dat je niet naar beneden valt als je springt zonder vaste grond onder de voeten. Val ook niet naar beneden als je naar boven klimt.



Évitez l'élimination.

• Au début de la partie, vous avez trois vies.

Vous perdez une vie chaque fois que votre compteur de vies tombe à 0. Le compteur de vies commence à la deuxième marque. Lorsque les marques sont toutes blanches, vous perdez une vie. Le compteur indique un maximum de 4 marques. Si vous commettez une erreur lorsque le nombre de vies est à 0, vous êtes éliminé et la partie est terminée.

• Vous perdez une vie si vous tombez.

Il y a des trous et des chutes d'eau; si vous tombez dedans, vous perdez une vie. Veillez à ne pas tomber lorsque vous sautez ou lorsque vous perdez pied. Prenez garde également de ne pas tomber lorsque vous êtes haut dans le ciel.

*** Je krimpt als alleen het laatste bolletje van de levensmeter nog maar rood is.**

• Vous devenez plus petit lorsque le compteur de vies indique 1 marque. Soyez prudent.

Opnieuw of doorgaan

Het scherm aan de rechterkant verschijnt als het spel afgelopen is. Wil je doorgaan met het spel in dezelfde wereld als je geeindigd bent, kies dan CONTINUE. Als je RETRY kiest begint het spel weer helemaal opnieuw.

Essayer de nouveau ou Continuer

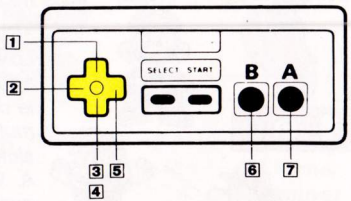
Lorsque la partie est terminée, l'écran de droite apparaît. Pour recommencer une partie de l'endroit où elle s'est terminée, choisissez CONTINUE. Pour commencer une partie du début, choisissez RETRY.

N.B. Je kunt maar twee keer achter elkaar voor CONTINUE kiezen.	*REMARQUE: ON NE PEUT CONTINUER QUE DEUX FOIS UNE PARTIE.*

Hoe beweeg je Mario en zijn vriendjes ?

Hoe gebruik je de controller.

De reactie van een poppetje op de controller verschilt iedere keer.



1 Beklimt ladders en bomen.
2 Naar links.
3 Bukken.
4 Naar beneden klimmen.
5 Naar rechts.
6 Dingen of vijanden oppakken
Dingen of vijanden gooien.
Sneller lopen.
7 Springen.

Apprenez comment Mario et ses amis se déplacent.

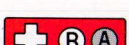
Utilisation des commandes

La réaction d'un personnage aux commandes dépend de l'endroit où il se trouve et de ce qu'il détient.

1 *Grimper aux plantes grimpantes et aux échelles.*
2 *Vers la gauche.*
3 *Se baisser.*
4 *Descendre des plantes grimpantes et des échelles.*
5 *Vers la droite.*
6 *Ramasser des objets ou soulever des ennemis.*
Lancer des objets ou repousser des ennemis.
Aller plus vite.
7 *Sauter.*

Je kunt op verschillende manieren springen

*** Sprong op de plaats**



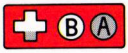
Als je op knop A drukt terwijl je stil staat, maak je een sprong op de plaats. Je springt alleen niet zo hoog.

*** Rennend springen**

Druk op knop A terwijl je naar links of naar rechts rent. Je springt nu hoger dan wanneer je stil blijft staan, dus is het makkelijker om vijanden te ontwijken.

*** Super sprong**

Het poppetje gaat knipperen als je de vierpuntsdruktoets "omlaag" ingedrukt houdt. Je kunt nu 1.5 keer zo hoog springen als normaal.



Les différentes sortes de sauts.

•Un saut sur place

Si vous appuyez sur le bouton A lorsque vous êtes immobile, vous sauterez sur place. Toutefois, vous ne pourrez sauter très haut.

•Saut avec élan

Lorsque vous courez, appuyez sur le côté droit ou le côté gauche de la manette multidirectionnelle et simultanément sur le bouton A. Vous sauterez plus haut que lors d'un simple saut sur place et éviterez plus facilement les attaques ennemies.

•Puissant saut accroupi

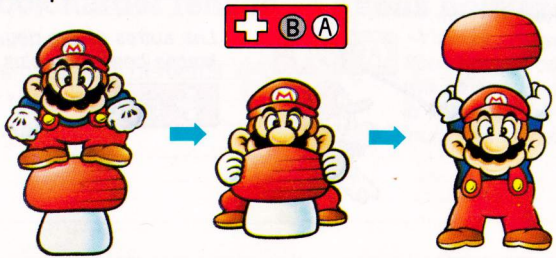
S'accroupir en maintenant la manette multidirectionnelle appuyée vers le bas et pousser en même temps sur le bouton A. Vous sauterez 1.5 fois plus haut que lors d'un saut ordinaire.

*** Trek het gras uit de grond.**

Als je op knop B drukt terwijl je op een graspol staat, gebeurt er iets grappigs : je tilt hem op ! Je kunt met knop B ook in het zachte zand van de woestijn graven.

*** Pak een paddestoel op.**

Als je op een paddestoel staat en dan op knop B drukt, til je hem op.



•Essayez d'arracher de l'herbe.

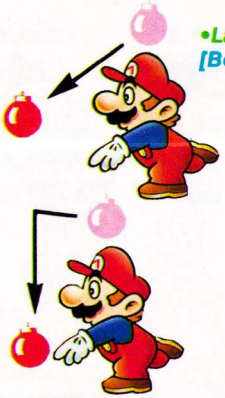
Si vous appuyez sur le bouton B quand vous êtes sur de l'herbe, vous l'arracherez. Dans le désert, vous pouvez aussi faire un creux dans du sable mou.

•Transportez un champignon-rocher.

Appuyez sur le bouton B en vous tenant sur un champignon-rocher et vous le soulèverez comme s'il s'agissait d'un légume.

*** Voorwerpen gooien.**
(Bommen en Paddestoelen)
Je kunt ze een klein stukje verderop gooien door

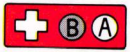
Je kunt een bom vlak voor je voeten gooien door



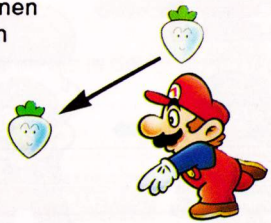
•Lancez des objets.
[Bombes et champignons-rochers]

Ils peuvent être lancés à un endroit qui n'est pas trop éloigné ainsi

On peut laisser tomber une bombe aux pieds d'un joueur ainsi



(Andere voorwerpen)
Andere voorwerpen kunnen ver weg gegooid worden door



[Pour les autres objets]

Les autres objets peuvent être lancés beaucoup plus loin ainsi

Andere voorwerpen kunnen dichtbij gegooid worden door

Les autres objets peuvent être lancés plus près ainsi

• Versla vijanden met vijanden.

Als je op een vijand staat en dan op knop B drukt, til je hem op en kun je hem naar andere vijanden gooien.

• Attaquer des ennemis avec d'autres ennemis.

Lorsque vous êtes sur un ennemi, appuyez sur le bouton B et vous parviendrez à le soulever et à le lancer sur les autres ennemis.

Je kunt ook harder rennen

• Super snelheid

Je kunt als je naar links of rechts loopt harder rennen door knop B in te drukken.

Vous pouvez aller plus vite.

• Vitesse d'accélération

Vous pouvez courir de plus en plus vite en appuyant en même temps sur le côté (gauche ou droit) de la manette multidirectionnelle et sur le bouton B.

• Ontwijk de vijand.

je kunt bukken door op de vierpuntsdruktoets "omlaag" te drukken. Hiermee kun je vooral de vliegende vijanden ontwijken.

•Esquivez l'ennemi avec adresse.

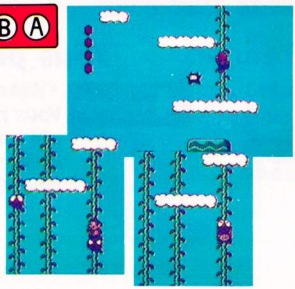
Appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle pour vous baisser vivement. Vous éviterez ainsi les ennemis volants.

Je kunt Mario en zijn vriendjes ook in de lucht besturen. Landt voorzichtig op een vijand.

Vous pouvez diriger Mario et ses amis même lorsqu'ils sont en train de sauter. Faites-les retomber en plein sur l'ennemi.

• Klim langs bomen en kettingen.

Als Mario of een van zijn vriendjes langs een boom of ketting loopt en je drukt dan op "omhoog", grijpt hij zich vast. Je kunt dit ook doen als je springt. Als je boven op een vijand komt terwijl je klimt kun je hem eraf gooien.

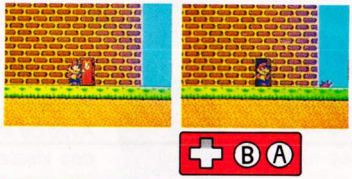


•Essayez de grimper sur des plantes grimpantes et des chaînes.

Quand Mario ou l'un de ses ennemis rencontrent une plante grimpante ou une chaîne, ils peuvent grimper dessus en appuyant sur le haut de la manette multidirectionnelle. Ils peuvent le faire même au milieu d'un saut. Si vous tombez sur un ennemi accroché à une vigne, vous pouvez le faire tomber.

• Ga door een open deur.

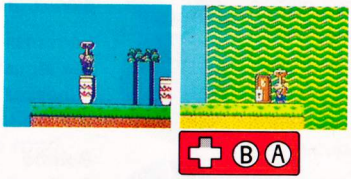
Ga voor de deur staan en druk dan op "omhoog" en je gaat naar binnen.



•Entrez par les portes

Pour franchir une porte, tenez-vous devant elle et appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle.

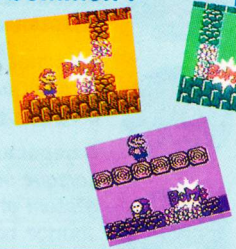
Je kunt een gesloten deur niet binnengaan als je geen sleutel hebt.



Vous ne pourrez franchir une porte fermée à clé si vous n'avez pas la clé.

Vernietig muren met bommen !

Je kunt muren die je in de weg staan in de grotten en torens opblazen met bommen.



Dégagez le passage avec des bombes!

Des murs de brique vous barrent le passage dans les cavernes et les tours. Utilisez des bombes pour détruire ces murs.

Voorwerpen die Mario en zijn vriendjes helpen.

Munten
Met deze munten en een beetje geluk kun je extra levens krijgen.

Grote knollen
Mooi en groot. Als je er veel van plukt....

Bom
Een paar seconden nadat je ze hebt opgepakt, gaan ze knipperen en ontploffen ze met een harde knal.

Kleine knollen
Deze zijn nog maar klein, gooi ze naar de vijand.

Schildpad - Huizen
Als je ze weggooit rollen ze naar de vijand.

Objets qui peuvent aider Mario et ses amis.

Pièces
Avec de la chance, vous pouvez gagner des vies supplémentaires à l'aide des pièces que vous avez amassées.

Légumes
Les légumes mûrs. Si vous en ramassez beaucoup...

Bombe
Quelques secondes après les avoir ramassées, elles scintillent et explosent.

Légumes non mûrs
Ils n'ont pas atteint leur pleine croissance. Donnez-les aux ennemis.

Carapaces de tortue
Lorsque vous les lancez, elles glissent et heurtent l'ennemi.

Paddestoel - blokken
Je kunt ze gebruiken als 'trap' of om vijanden mee te verslaan.

Champignon-rocher
Ils servent de marches et pour attaquer l'ennemi.

Paddestoelen
Deze verschijnen soms als je de Sub-wereld binnen gaat. De levensmeter wordt vergroot met 1 rood metertje.

Champignons
Ils apparaissent lorsque vous franchissez l'entrée secrète du sous-espace à un certain endroit. Le compteur de vies indiquera une vie de plus.

Kleine hartjes
Deze verschijnt als je veel vijanden hebt verslagen. Van de levensmeter wordt 1 bolletje rood.

Petit coeur
Il apparaît lorsque vous triomphez de nombreux ennemis. Le compteur de vies récupère une vie.

Sleutel
Deze heb je nodig om gesloten deuren te openen. Je rensnelheid veranderd niet als je een sleutel draagt.

Clé
Vous en avez besoin pour ouvrir les portes verrouillées. La vitesse à laquelle vous courez ne change pas lorsque vous avez une clé.

1 UP
Als de 1-up paddestoel verschijnt krijg je 1 extra leven.

1 UP
Lorsqu'un champignon 1 UP apparaît, vous obtenez une vie supplémentaire!

POW
Power-kracht-blok. De grond schudt van de explosie als je dit blok op de grond gooit.

POW
Le rocher de puissance. Lorsque vous le lancez, la terre tremble et vous pouvez détruire tous vos ennemis.

Handige voorwerpen

• Ga met een beetje toverkracht naar de Sub-wereld

Er gebeuren rare dingen als je het flesje met tover-vloeistof kapot gooit op de grond. Er verschijnt een deur! Ga voor de deur staan, druk "omhoog" op de vier-puntsdruktoets en je komt in de Sub-wereld.

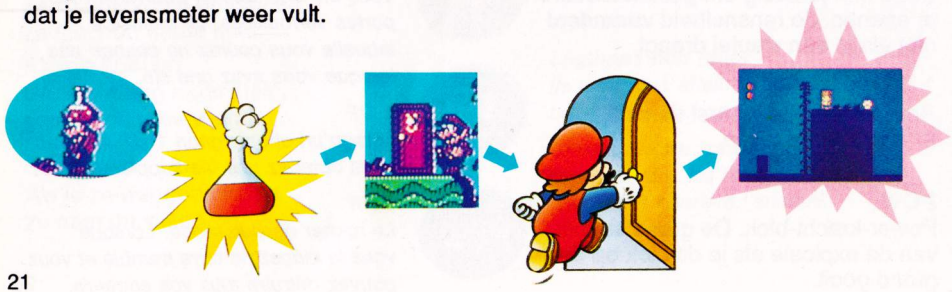
In deze wereld verschijnt bij elke graspol die je uit de grond trekt een munt. Als je de deur op een bepaalde plaats tevoor-schijn laat komen, verschijnt er een hart dat je levensmeter weer vult.

Les objets les plus utiles.

•Entrez dans le sous-espace avec la potion magique

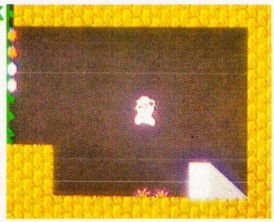
Si vous trouvez la potion magique, essayez de la lancer et une porte apparaîtra à cet endroit. Placez-vous devant la porte et appuyez sur le haut de la manette multidirectionnelle vous entrerez dans un sous-espace.

L'herbe du sous-espace se transformera en pièces jusqu'à ce que vous ayez utilisé la magie par deux fois. Si vous mettez une porte à un certain endroit, un coeur apparaîtra et votre compte de vies augmentera.



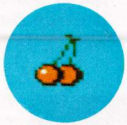
• Je wordt onoverwinnelijk als je besjes verzamelt.

Er verschijnt een stermannetje als je genoeg besjes hebt verzamelt. Als je het stermannetje te pakken krijgt, wordt je tijdelijk onoverwinnelijk.



• Tijdstop

Knollen gebruik je niet alleen om aan te vallen. Als je er vijf achter elkaar oppakt, verschijnt er een stopwatch. Op het moment dat je deze oppakt, stoppen tijdelijk alle vijanden met bewegen.



Besjes
Cerises

Stermannetje
Personnage-étoile

Knol
Légume

Stopwatch
Chronomètre

• Vous deviendrez invincible en amassant des cerises.

Un personnage-étoile apparaît lorsque vous avez amassé suffisamment de cerises. Attrapez-le et vous deviendrez invincible pendant un certain temps.

• Arrêtez le temps

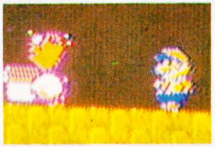
Les légumes ne servent pas qu'à attaquer. Si vous en avez déjà ramassé quatre et que vous en ramassez un cinquième, un chronomètre apparaîtra. Si vous vous en saisissez, l'ennemi cessera de bouger pendant un certain temps.

Er is een bonus aan het eind van elke ronde

*** Win de ronde door de baas te verslaan.**

Aan het einde van elke ronde zie je een masker dat de deur naar de volgende ronde vormt. Om deze deur te openen moet je het kristal veroveren. Birdo heeft dit kristal, dus verover het door hem te verslaan. Aan het eind van elke ronde staat Birdo weer op je te wachten.

Versla de baas door paddestoel-blokken te gooien.



Une prime (Bonus Chance) à la fin d'une région

• Triomphez du boss à la fin de chaque région.

À la fin de chaque région, un masque se transforme en porte vers la région suivante. Pour la franchir, vous devez vous emparer de la boule de cristal. Parfois, c'est Birdo qui la détient et vous devez alors la lui prendre de force. À la fin de chaque région, le boss vous attend...!

Bombardez le boss de champignons-rochers.

Bonus stage

Het bonus-spel is een kans-spel!

- **Win meer levens door besjes te verzamelen.**

Je kunt extra levens krijgen nadat je elke ronde hebt gewonnen. Je mag 1 keer spelen voor elke verzamelde munt.

1 leven 1 vie de plus	
2 levens 2 vies de plus	
5 levens 5 vies de plus	
1 leven 1 vie de plus	3 dezelfde 3 de tout autre symbole

La prime est affaire de chance!

- ***Obtenez des vies en amassant des cerises.***

Vous pouvez gagner des vies supplémentaires à la fin de chaque région. Chaque pièce amassée vous donne droit à une vie.

Onderweg - de verschillende vijanden
Les ennemis qui vous font obstacle

Shyguy - Rood

Een lid van "De 8", (een club van nachtmerries). Hij draagt een masker omdat hij lelijk is.

Shyguy - rouge

Membre des "8 minus" (le club des mauvais rêves). Il porte un masque parce qu'il est timide.

Shyguy - Roze

Hij loopt in de bergen steeds heen en weer. Ontwijk hem.

Shyguy - rose

Il va et vient sur les collines. Évitez-le avec soin.

Tweeter

Een vogel met een masker. Hij wipt heen en weer. Probeer op hem te springen.

Tweeter

C'est une oiseau masqué. Il sautille. Essayez de sauter sur sa tête.

Snifit - Rood

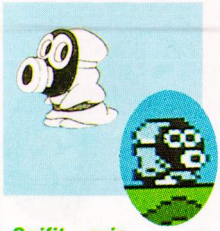
Nog een lid van "De 8". Hij draagt een masker en spuwt bollen met nare dromen.

Shifit - rouge

Membre des "8 minus". Il porte un masque et crache les balles des mauvais rêves.

Snifit - Grijs

Hij springt voordat hij spuwt. Probeer te leren wanneer hij spuwt.

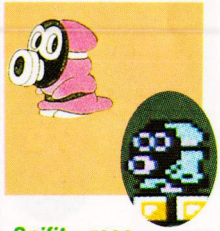


Snifit - gris

Il saute avant de cracher des balles. Essayez de prévoir quand il va cracher des balles.

Snifit - Roze

Hij loopt in de bergen heen en weer. Ontwijk zijn bollen door goed op te letten.



Snifit - rose

Il va et vient dans les collines. Evitez ses balles en sautant au bon moment.

Ninji - 1

Een kleine duivel die in de dromen van Nintendo-spelers opduikt. Hij beweegt snel en blijft je achtervolgen.

Ninji - 1

C'est une petit diable qui apparaît dans les rêves des joueurs Nintendo. Il est rapide et vous poursuit sans relâche.

Ninji - 2

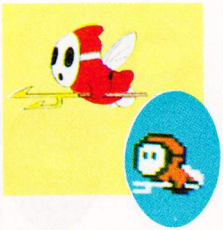
Hij blijft op zijn plaats, maar springt wel op en neer. Een vreemd figuur.

Ninji - 2

Il se tient au même endroit et saute sans arrêt. Un type bizarre.

Beezo - Rood

Hij valt aan door een duikvlucht uit te voeren. Hij ziet er uit als een Shyguy met vleugels.



Beezo - rouge

Spécialiste des attaques en piqué. Il ressemble à un Shyguy ailé.

Beezo - Roze

Hij valt aan door recht op je af te vliegen. Blijf kalm en kijk hoe hij beweegt.

Beezo - rose

Il vous attaque en volant droit sur vous. Restez calme et étudiez ses mouvements avec soin.

Hoopster

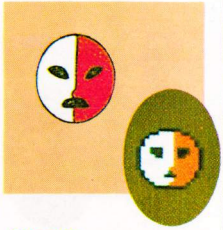
Hij is ongeveer zo groot als een basketbal. Hij leeft in de bomen en kruipt op en neer.

Hoopster

De la taille d'un balle de basket, il ressemble à une coccinelle. Il rampe sur les vignes.

Phanto

Normaal waakt hij rustig over de sleutel, maar als jij de sleutel pakt, achtervolgt hij je totdat je de sleutel loslaat.



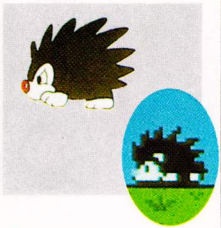
Phanto

Normalement, il se tient tranquille près des clés. Mais si vous prenez une clé, il vous poursuivra.

Trouter
Een droom-vis die leeft in watervallen en rivieren. Hij probeert Mario te pakken.

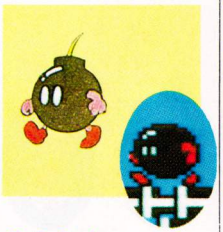
Trouter
C'est un poisson qui vit dans le pays des rêves. Vous le trouverez dans les chutes et les rivières. Il s'en prend à Mario.

Porcupo
Zijn hele rug is bedekt met stekels. Je kunt dus niet op zijn rug springen



Porcupo
Son corps étant recouvert de piquants, vous ne pouvez grimper sur son dos.

Bob-Omb
Hij is erg geladen. Als hij boos wordt, ontploft hij.



Bob-Omb
Il a très mauvais caractère. Lorsqu'il se fâche, il explose.

Albatross
Vroeger leefde hij rustig in Dromenland. Nu draagt hij op bevel van Wart Bombies.

Albatoss
Il n'était au début qu'un simple habitant du pays des rêves. Mais sur ordre de Wart, il est maintenant chargé du transport des Bob-Ombs.

Pidgit
Hij brengt boze dromen. Hij heeft geen vleugels, dus heeft Wart hem een vliegend tapijt gegeven.

Pidgit
Il est porteur de mauvais rêves. Wart lui a donné un tapis volant car il ne peut voler de lui-même.

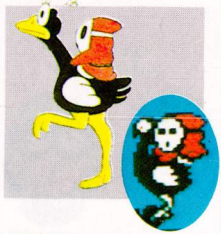
Cobra
Normaal slaapt hij in een kruik, maar Wart kan hem wekken om in Toad's droom te verschijnen.

Cobrat
Bien qu'il préfère dormir dans une jarre, il se déplace sur les ordres de Wart et apparaît souvent dans les rêves de Toad.

Panser
De enige plant die Wart gemaakt heeft. Hij spuwt vuurballen.

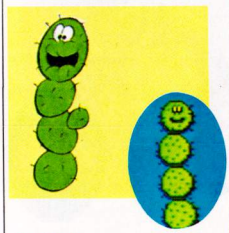
Panser
Le seul végétal que Wart a créé pour le pays des rêves. Il crache du feu.

Birdo
Hij zorgt voor het vervoer in Dromenland. Shyguys rijden vaak mee.



Birdo
Il sert de moyen de transport dans le pays des rêves. Les shyguy le montent souvent.

Pokey
Een wandelende cactus. Behalve zijn hoofd is de rest van zijn lichaam bedekt met stekels. Raak ze niet aan!

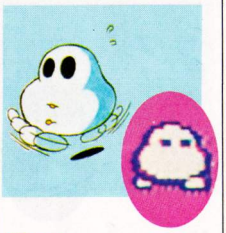


Pokey
Un vrai cactus ambulant. Tout son corps est recouvert d'épines, à l'exception de sa tête. Ses épines vous blesseront si vous y touchez.

Autobomb
Shyguy's favoriete auto. Hij heet ook wel de "wagen der nachtmerries".

Autobomb
Le véhicule préféré de Shyguy. On l'appelle aussi ''la machine à cauchemars''.

Flurry
Sneeuwmonster. Hij achtervolgt je op het ijs.



Flurry
Le monstre des neiges. Il vous poursuit sur des patins à glace.

Spark
Hij vonkt en vliegt rondjes bij de muren en vloeren in de onderwereld. Hij beweegt snel of langzaam.

Spark
Il brille en tournant autour des murs et des planchers du monde souterrain. Il se déplace vite ou lentement.

Ostro

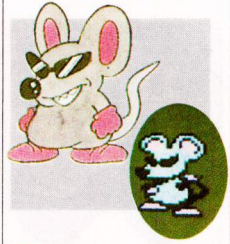
Hij denkt dat hij een meisje is en spuwt eieren uit zijn mond. Hij zou ook liever "Birdetta" heten.

Ostro

Il prétend être une fille et fait jaillir des oeufs de sa bouche. Il préférerait se nommer "Birdetta".

Mouser

Hij verandert goede dromen in slechte dromen. Hij is daar trots op en denkt ook dat hij meer is dan alleen een muis.



Mouser

Il bombarde les bons rêves avec des mauvais rêves. Très fier, il refuse de croire qu'il est une simple souris.

Fryguy

Wart blies leven in deze verschrikkelijke vuurmassa. Hij spuwt vuurballen.

Fruguy

Wart s'est servi du feu pour créer cette entité. Il crache des flammes lorsqu'il est furieux.

Clawgrip

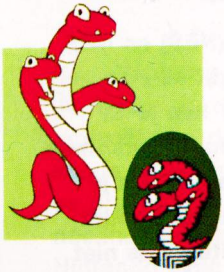
Opeens wordt hij groter en hij kan goed met stenen gooien.

Clawgrip

Il grossit subitement et lance les rochers avec une adresse surprenante.

Tryclyde

Vroeger was hij een buitenstaander, maar nu is hij een handlanger van Wart door zijn geweldige krachten. Hij is namelijk drie keer zo sterk als ieder ander.

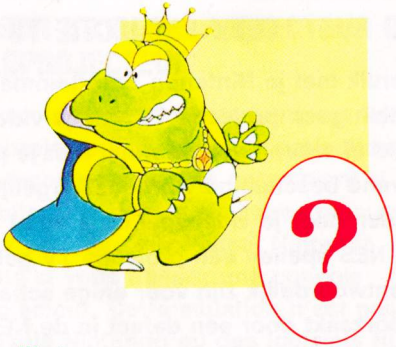


Tryclyde

On n'en voulait pas au début, mais il sut si bien impressionner par sa fourberie et ses capacités offensives, qui ont trois fois la force normale, que Wart en fit un de ses alliés.

Wart

Hij is de verschrikkelijkste in Dromenland. Hij bedacht alle monsters met de Droommachine.



Wart

C'est le plus méchant de tous les habitants du pays des rêves. En jouant avec la machine des rêves, il a créé des monstres.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se prbduire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

BANDAI B.V. ("BANDAI") garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak ("Pak") (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
Holland
Tel.: 03402-51353

BANDAI B.V.
Attn. Nintendo Service Technique
B.P. 271
1020 Brussel
Belgique
Tel.: 02-4798098

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4798098 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B. V. (''BANDAI'') garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (''Cartouche'') (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'éxécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparait durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B. V.
Attention: Nintendo Service Technique
B.P.271-1020 Bruxelles
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service Technique au no. 02/479.80.98 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cassette ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16(1) 34 64 77 55.

Nintendo®

BAN DAI

DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUÉ PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON